

Charakterklassen in AD&D - Kurzübersicht

Krieger

Krieger sind bei AD&D die Charaktere, die es richtig wissen, mit Ihrer Waffe, vorzugsweise dem Schwert, umzugehen. Als Krieger ist man im Nahkampf natürlich recht stark, aber nicht unbesiegbar. Außerdem ist der Krieger jedes Mal direkt dem Gegner ausgesetzt, bereit zum sterben. Ein Krieger in AD&D ist voller Mut (Ausnahmen bestätigen die Regel) und Tatendrang, und recht häufig übernehmen die Krieger die Anführerrolle. Regeltechnisch gesehen haben Krieger ihren größten Vorteil in der Waffenwahl, denn sie können zu Beginn 4 Fertigkeiten auswählen und diese beliebig verteilen. Außerdem kann ein Krieger einen Punkt in die Spezialisierung auf eine Waffe legen und das macht ihn natürlich zu einem Meister auf seinem Gebiet.

Waldläufer

Waldläufer sind die Hüter des Waldes, die mit ihrem Kampfgeschick die Tiere und Pflanzen des großen Waldes zu schützen versuchen. Seine Gegner sind vor Allem Wilderer und Holzfäller, und in städtischen Gebieten fühlt sich der Waldläufer sehr unwohl, da dort seiner Meinung nach ein Teil der Natur zerstört wurde. Auch der Waldläufer kann später Zauber wirken, allerdings nur Zauber aus den Bereichen Tiere/Pflanzen. Wer Spaß am Schützen der Natur hat, kann gerne diesen Grünmann spielen.

Paladine

Paladine sind eine Art Kreuzritter, eine Mischung aus Krieger und Kleriker. Anders als ein Priester versucht ein Paladin durch sein Kampfgeschick die Welt vom Bösen zu befreien. Der Paladin hat viele starke Zusatzfähigkeiten, um sich und seine Mitstreiter zu schützen, und er kann auch ab der 9. Stufe Zauber wirken, jedoch hat ein Paladin auch recht hohe Opfer zu bringen. So muss ein Paladin gefundene Schätze zum Großteil seiner Kirche spenden und muss sich immer dem Gesetz gegenüber loyal verhalten. Der Paladin ist sehr schwer zu spielen, gerade für Anfänger, aber wenn man kein Problem damit hat, sich an Gesetze zu halten, ist der Paladin ein funktionsreicher Charakter.

Kleriker

Kleriker sind nicht etwa die Pastoren, die den Gottesdienst im kleinen Dorf leiten, nein, die meisten Priester gehen auf Wanderschaft um ihren Glauben zu verbreiten oder auch um einen heiligen Kreuzzug zu führen. Natürlich sind sie auch zu dem zuerst genannten befugt, da sie von den Göttern dieser Welt gesegnet wurden. Zudem haben Kleriker auch noch die Fähigkeit zu zaubern, allerdings auf eine andere Art als die Magier. Die gottgegebene Magie ist eher zum Schutze und zur Heilung gedacht, doch gibt es auch zerstörerische Klerikerzauber (z.B. Flammenschlag). Priester sind streng an die Religion, die sie verehren, gebunden und müssen sich dementsprechend verhalten. Da es in der Welt von AD&D sehr viele Götter gibt, macht es immer wieder Spaß einen Kleriker (auch mal von der bösen Seite) zu spielen.

Druiden

Druiden sind auch eine Art Naturfanatiker, die allerdings die Natur durch ihre magische Natur versuchen zu schützen. Sie sprechen mit Tieren und Pflanzen, um wertvolle Informationen zu sammeln, die nicht nur den Wald, sondern auch die Bewohner des Waldes beschützen sollen. Druiden kennt man aus dem keltischen, wo sie die Naturmagier der Stämme waren. In AD&D ist es ähnlich, auch hier lieben sie die Natur, allerdings gehen sie auch auf Wanderschaft.

Magier

Die Magier in AD&D sind wie bei fast jedem Rollenspiel anfangs schwach und nach einigen Jahren die stärksten der Charaktere. Der größte Nachteil des Magiers sind wohl seine Trefferpunkte, aber der Magier ist auch kein Schlachtenwüter. Laut Spielerhandbuch halten sich Magier zurück und sind die intelligenten, aber auch egoistisch-arroganten Charaktere. Einen Magier zu wählen kann Spaß machen, aber auch viel Frust mit sich bringen, da ca. 50% aller Magier bis zur 7ten Stufe streben. Als Magier hat man die Möglichkeit, sich auf eine Schule der Magie zu spezialisieren (z.B. Nekromanten haben sich auf das Leben nach dem Tode spezialisiert, Beschwörer halt auf Beschwörungen). Natürlich gibt es auch Zauberkundige, die dann alle Schulen beherrschen, aber in der Regel sind diese Spezies recht rar. Fazit: Magier sind mit u.U. die stärksten Charaktere, wenn sie die ersten sieben Stufen überleben.

Barden

Barden sind die lustigen Kameraden in AD&D. Sie singen, spielen, erzählen Geschichten und turnen. Meistens grell gekleidet, um überall aufzufallen reist ein Barde umher und lernt. Sie sind eine Mischung aus allen anderen Charakterklassen, was sie durch das viele Umherreisen erlernt haben. So kann der Barde durchschnittlich bis gut kämpfen, er kann Magiersprüche wirken und hat sich einige Fähigkeiten des Diebes angeeignet. Der Barde ist ein Allroundcharakter, mit dem es immer amüsant ist, zu spielen.

Diebe

Der Dieb. Was verbirgt sich wohl hinter dieser Charakterklasse? Ich werde es Euch verraten: Es sind hinterlistige Gauner, die mit ihrem Fingerspitzengefühl wohl jedes Schloss öffnen und sich zudem auch noch tarnen können, um einen Edelmann von hintenüber auszurauben. Diebe sind die gewandtesten in der Welt der Vergessenen Reiche. Sie verstehen es Fallen zu entdecken, sie zu entschärfen, exzellent Geräusche wahrzunehmen und natürlich zu rauben. Auch im Nahkampf ist der Dieb nicht untalentierte, jedoch bevorzugt er den Angriff aus dem Hinterhalt, wo er dann auch richtig aufblüht. Der Dieb hat Fähigkeiten, die kaum ein anderer Charakter beherrscht und weiß diese natürlich einzusetzen.